

3. EL SOFTWARE NOTEBOOK

3.1. Iniciar Notebook

El software de Notebook es un programa de presentaciones que nos permite acceder de forma rápida a las diferentes páginas que componen un documento. Es el software específico de la pizarra y presenta una vista predeterminada y la Vista en Pantalla Completa. En cualquiera de ellas, podemos escribir y manipular objetos en el área del tablero blanco y utilizar los botones de la barra de herramientas para crear y trabajar con objetos.

También es posible crear y compilar información que se puede utilizar como base de una presentación. Dicha información puede incluir palabras, texto, dibujos, archivos de sonido, archivos de Macromedia Flash, etc. pudiéndose interactuar con estos objetos.

Para iniciar el programa podemos hacerlo de varias formas:

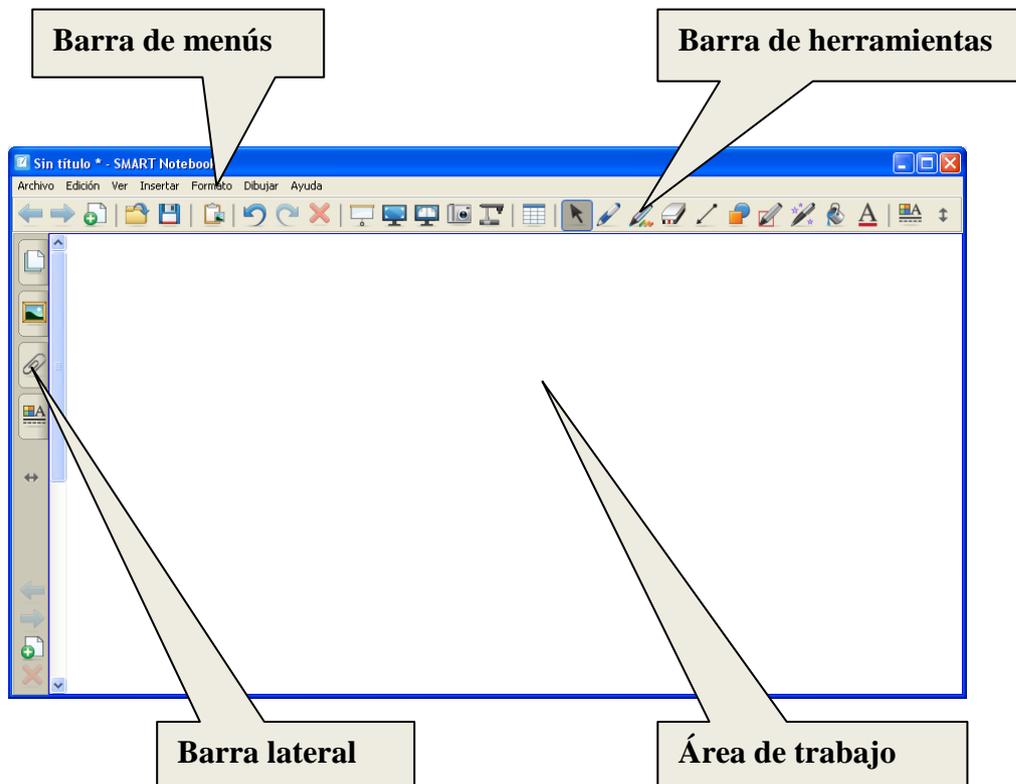
1. A través del *Área de Notificación de Windows*, en la parte inferior derecha del monitor seleccionando el icono  o también  en el caso de que no tengamos conectada ninguna PDI y elegimos la opción **Notebook**.
2. Es muy probable que en el **Escritorio** aparezca el icono  que ejecutándolo nos abre el programa.
3. A través de **Inicio / Todos los Programas / SMART Technologies / Notebook / Notebook 10**.
4. En la *Barra de Herramientas flotante* también aparece el icono  y si no aparece nosotros lo podemos incluir

De cualquiera de las formas anteriores, abrimos Notebook y podemos apreciar que la nueva pantalla que aparece contiene un área de trabajo que podemos llenarla con objetos, notas manuscritas, texto tecleado, gráficas, etc.

Una característica clave de Notebook es que puede añadir tantas páginas como necesite para capturar la información requerida.

La primera vista que vamos a tener al abrir el archivo Notebook es parecida a la que vemos más abajo. En la que podemos distinguir 4 zonas bien diferenciadas que vamos a analizar más detenidamente a continuación:

- *Barra de Herramientas*
- *Barra de Menús*
- *Barra Lateral*
- *Área de Trabajo*



4.2 Barra de Herramientas

Por medio de la barra de herramientas de Notebook tenemos acceso a numerosas utilidades para trabajar de forma óptima con nuestro archivo. Normalmente aparece en la parte superior de la página de Notebook, pero también podemos situarlo en la parte inferior de la pantalla. Para hacer esto, presiona-

mos sobre el icono  y de forma automática la ponemos en la parte inferior de la pantalla.



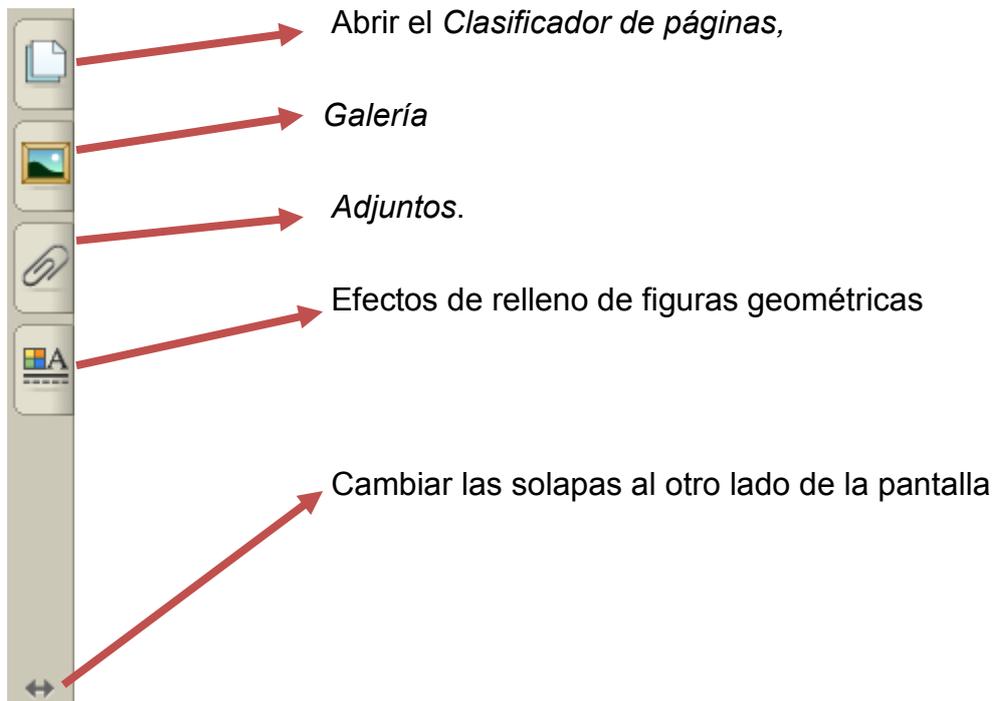
Esta *Barra de Herramientas* se puede personalizar seleccionando *Ver / Personalizar barra de Herramientas* y arrastrando hasta la *Barra* la herramienta seleccionada o presionando el icono  de la propia Barra.

La siguiente tabla ofrece una descripción de los botones más utilizados de la *Barra de Herramientas*:

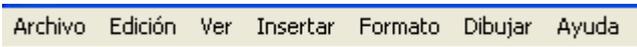
	Abrir	<i>Abre un archivo de Notebook ya existente.</i>
	Guardar	<i>Guarda el archivo de Notebook actual.</i>
	Pegar	<i>Coloca el contenido del portapapeles en la página de Notebook o en el punto de inserción del texto.</i>
	Deshacer	<i>Deshace la última acción realizada. Es posible deshacer un número ilimitado de acciones seleccionando <i>Deshacer</i> las veces que haga falta. <i>Deshacer</i> sólo se aplica a las acciones de la página actual.</i>
	Rehacer	<i>Restablece la acción u objeto original que se ha deshecho con el comando <i>Deshacer</i>. <i>Rehacer</i> sólo se aplica a las acciones de la página actual.</i>
	Eliminar	<i>Elimina los objetos seleccionados.</i>
	Página anterior	<i>Retrocede una página en el archivo de Notebook actual.</i>

	Página siguiente	<i>Avanza una página en el archivo de Notebook actual.</i>
	Página en blanco	<i>Inserta una página nueva en blanco a continuación de la página seleccionada actual.</i>
	Mostrar/ocultar sombra de pantalla	<i>Abre y cierra la sombra de pantalla.</i>
	Pantalla completa	<i>Alterna entre la vista estándar y Pantalla completa.</i>
	Barra de herramientas de captura de pantalla	<i>Permite capturar imágenes de la pantalla completa, de una ventana o de un área de pantalla seleccionada. A continuación, las imágenes aparecen en la página de Notebook actual o en una nueva.</i>
	Seleccionar	<i>Permite seleccionar, mover y manipular objetos en una página de Notebook.</i>
	Rotuladores y marcadores de resalta-do	<i>Convierte el puntero en un rotulador para dibujar objetos a mano alzada. También puede utilizar este botón para personalizar la herramienta de rotulador</i>
	Rotulador creativo	<i>Selecciona uno de los diversos rotuladores creativos.</i>
	Borrador	<i>Borra objetos dibujados a mano alzada. Puede elegir uno de los diversos tamaños de borrador.</i>
	Líneas	<i>Dibuja líneas rectas y flechas con distintos estilos y finales de línea. También puede utilizar este botón para personalizar la herramienta.</i>
	Formas	<i>Dibuja distintas formas, como círculos, rectángulos, estrellas, cuadrados, etc. También puede utilizar este botón para personalizar la herramienta.</i>
	Texto	<i>Selecciona una fuente para el próximo objeto de texto.</i>
	Propiedades de línea	<i>Selecciona el estilo de línea (continua o varios tipos de líneas de guiones) de un rotulador o del contorno de un objeto.</i>

Las solapas laterales nos permiten.



3.3. Barra de Menús

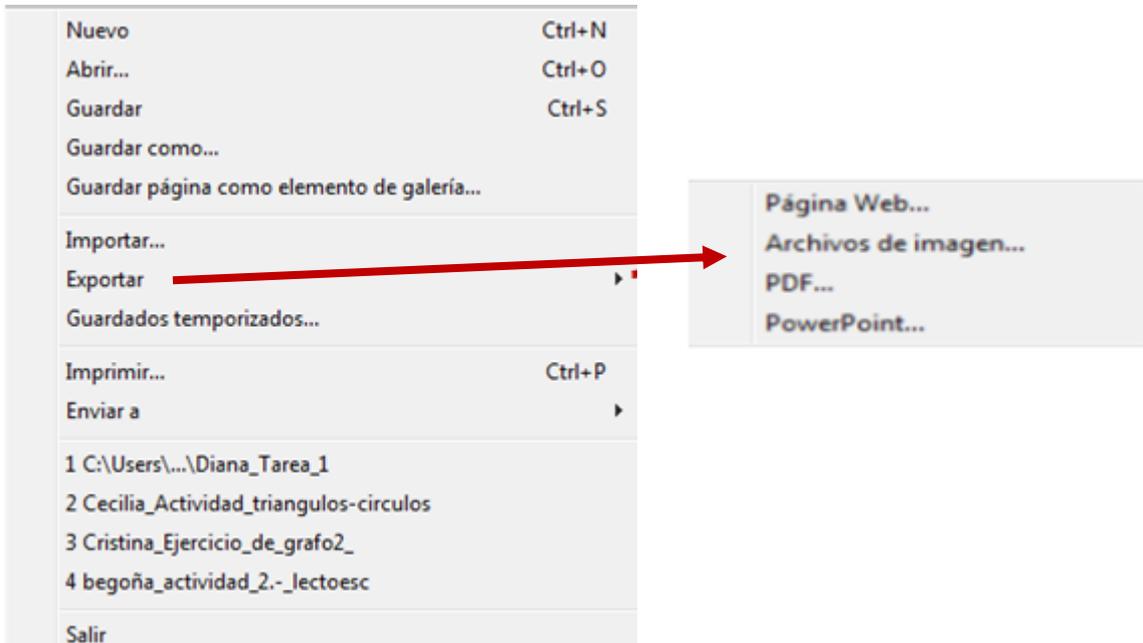


Los menús de Notebook dan acceso a las mismas herramientas y características encontradas en la barra de herramientas. Por ejemplo, los comandos más utilizados los vemos a continuación:

En el **Menú Archivo** podemos apreciar en la imagen siguiente que aparecen una serie de opciones que en cierto modo se asemejan a las que nos presenta cualquier programa. Entre todas ellas cabe destacar la opción de *Importar* que nos va a permitir convertir archivos PowerPoint en archivos Notebook.

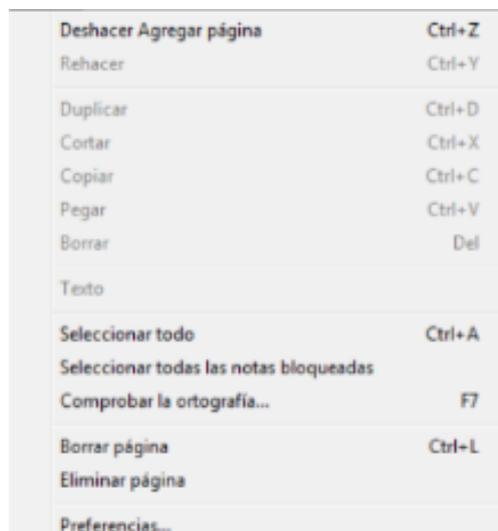
La opción *Exportar* nos va a permitir convertir archivos Notebook en diferentes formatos tales como: Página Web, Imagen (.png, .jpeg, .bmp, .gif), formato PDF, y Power Point.

Otras opciones que nos presenta pueden ser *Abrir* archivos nuevos o existentes, *Guardar* el archivo que tenemos abierto, *Guardar* la página actual *como plantilla*, *Enviar* el archivo a destinatario de correo o *Imprimir* archivos o modificar ajustes de impresión



En el **Menú Edición** cabe destacar la opción *Seleccionar todas las notas bloqueadas*, a través de la cual podemos ver de un solo clic todos los elementos bloqueados en una misma página.

El resto de las opciones se pueden deducir por su nombre y que se asemejan a los diferentes programas con los que trabajamos habitualmente.



En el **Menú Ver** podemos ver una serie de opciones que apreciamos en la imagen siguiente.



Desde aquí podemos acceder por medio del *Clasificador de páginas* a la barra lateral que nos permite visualizar las diferentes diapositivas creadas.

Seleccionando *Galería* podemos acceder a la *Galería de Imágenes* que tiene el programa y seleccionar una de las imágenes

para insertar en nuestra diapositiva.

A través de *Adjuntos* podemos insertar un hipervínculo o un acceso directo a un archivo determinado.

Podemos avanzar a la página siguiente o retroceder a la anterior a través de las opciones *Página siguiente* o *Página anterior*.

Desde este menú también podemos acceder a determinadas herramientas de la Pizarra que hemos visto en apartados anteriores. Nos referimos a la *Herramienta de Captura de pantalla*, a poder crear la *Sombra de pantalla*, acceder al *Zoom*, etc.

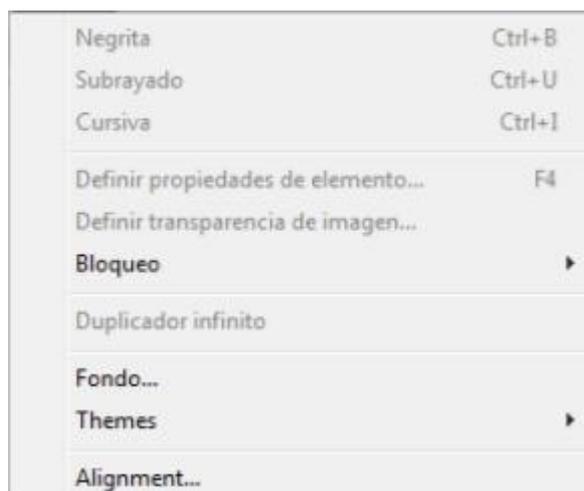
Podemos seleccionar las opciones de *Ocultar automáticamente la barra lateral* así como ocultar también de forma automática la *barra de herramientas contextual*.

En el caso que queramos trabajar en otro idioma aquí tenemos la opción de elegir el idioma de trabajo.

Desde el **Menú Insertar** podemos añadir a nuestras diapositivas diferentes objetos como páginas en blanco, imágenes, archivos flash, archivos de sonido, tablas o establecer vínculos a diferentes archivo o direcciones de Internet.



En el **Menú Formato** podemos realizar una serie de mejoras en el aspecto visual y estético de nuestras diapositivas, pues podemos cambiar las propiedades de la fuente (negritas, subrayado, cursiva), cambiar las propiedades de objetos (color, ancho de línea, llenado, transparencia), bloquear propiedades y posición de objetos, cambiar el color de fondo de la página, etc.



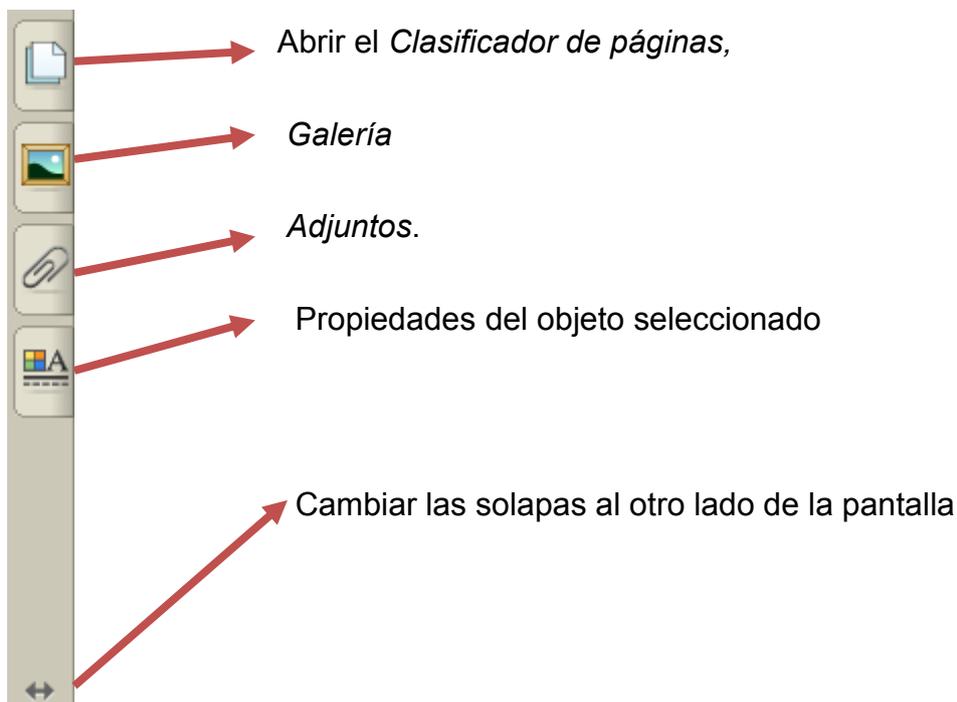
Por medio del **Menú Dibujar** podemos crear formas, líneas y texto, tenemos acceso a Rotulador, Rotulador Creativo y herramientas de Borrado, también

podemos seleccionar, reordenar, agrupar o desagrupar objetos.

Agrupar	Ctrl+G
Desagrupar	Ctrl+R
Voltear	▶
Ordenar	▶
Seleccionar	Ctrl+1
Rotulador	Ctrl+2 ▶
Rotulador creativo	Ctrl+3 ▶
Borrador	Ctrl+4 ▶
Línea	Ctrl+5 ▶
Formas	Ctrl+6 ▶
Relleno	Ctrl+7
Texto	Ctrl+8 ▶
Herramienta Rotulador mágico	Ctrl+9

3.4. Barra Lateral

Las solapas laterales nos permiten.



3.4.1. Clasificador de páginas



A la derecha del tablero blanco (o a la izquierda) vemos tres solapas que nos permiten abrir el *Clasificador de Páginas*, la *Galería*, los *Adjuntos* y *Propiedades del objeto* que se trabaja en ese momento. Estas solapas se pueden colocar a ambos lados del tablero presionando la flecha . Si presionamos cualquier punto del área del tablero blanco, se oculta la solapa que tengamos abierta, a menos que desactives la casilla *Ocultar automáticamente* en la parte inferior.

En el *Clasificador de Páginas* aparecen todas páginas con los objetos que se utilizan o crean en los archivos de Notebook. Desde él podemos:

- *Ir rápidamente a una página*, presionando su miniatura
- *Mover objetos* entre páginas
- *Reordenar páginas*, arrastrándolas.
 - *Eliminar una página* haciendo clic en ella y seleccionando *Borrar página*.
 - *Crear una copia exacta de una página* haciendo clic en la flecha de menú de la página y seleccionando *Duplicar página*.
 - *Cambiar el nombre de las páginas*, también haciendo doble clic en el nombre.

Estas páginas forman archivos que se pueden guardar con la opción *Guardar como* y tendremos documentos que sólo podremos abrirlos con el software Notebook, pero también podemos exportarlas en diversos formatos:

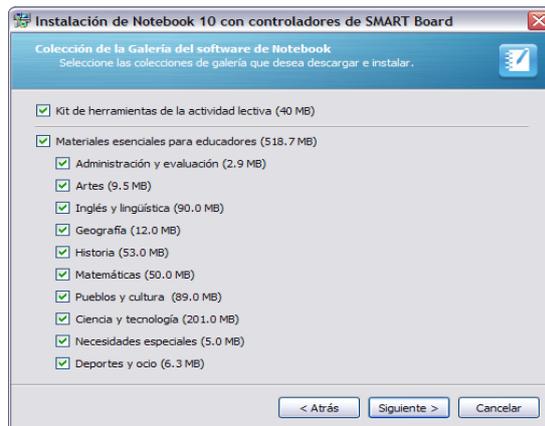
- **Archivos HTML**, para que otros usuarios puedan ver el archivo en un explorador Web.
- **Archivos PDF**, para que otros usuarios puedan ver el archivo en Adobe Reader (se obtiene gratuitamente en el sitio Web de Adobe, en www.adobe.com)
- **Archivos PowerPoint**.

- **Formatos de imagen** PNG, JPEG, GIF y BMP para que otros usuarios puedan ver el archivo página por página en un programa de edición de imágenes. Este formato también nos da la posibilidad de imprimirlo, para trabajar con los alumnos, obteniendo fichas o documentos en papel.

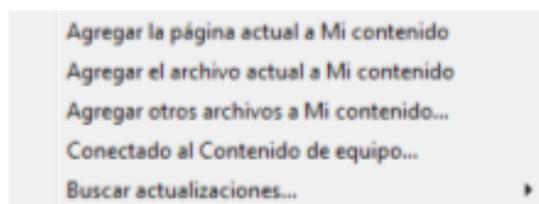
3.4.2. La galería



Es donde se guardan los recursos necesarios para preparar las presentaciones o actividades. Al instalar el programa podemos descargarnos de Internet la galería completa o seleccionando los apartados que nos interesen como podemos apreciar en la imagen siguiente.



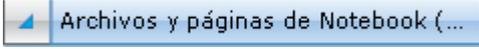
Podemos actualizar continuamente nuestra Galería, para ello debemos abrir primero **La Galería** haciendo clic en  y una vez que la tenemos abierta seleccionamos el icono  y aparece el siguiente menú



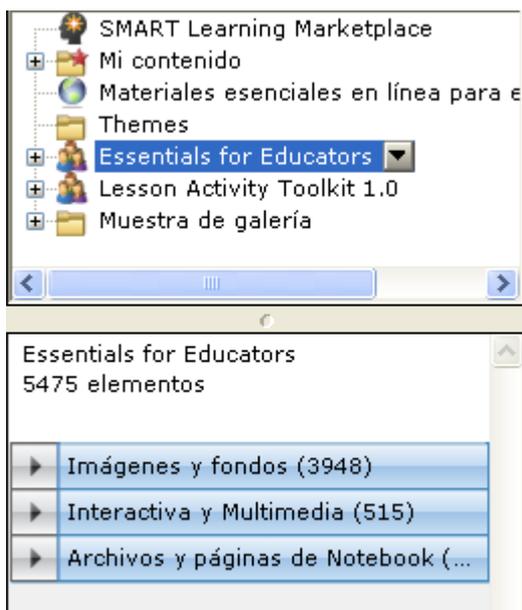
En el cual tenemos que elegir la opción de *Buscar actualizaciones* y en el siguiente menú elegimos la opción que queremos actualizar

Esta *Galería* también podemos configurarla según nuestras necesidades.

Presionando sobre **La Galería**  nos aparece una clasificación de apartados con diferentes contenidos que cada uno de ellos está organizado en varios bloques como vemos en la imagen siguiente.

-  Desplegando esta solapa podemos encontrar imágenes y fondos para nuestras presentaciones.
-  Desplegando esta solapa encontramos vídeos y archivos interactivos.
-  Páginas ya creadas con el software.

Analizamos los distintos apartados que aparecen en la parte superior:



SMART Learning Marketplace.- Permite acceder a una variedad de imágenes, archivos de audio, archivos de vídeo, actividades de clase y otros contenidos

Mi contenido.- Nos va a servir para poder organizar nuestras imágenes a nuestro propio gusto.

Materiales esenciales en línea para educadores.- Acceso a diferentes recursos Online de Smart.

Themes.- Fondos de páginas para hacer presentaciones.

Essentials for Educators.- Galería con todos los recursos organizados por materias.

Lesson Activity Toolkit.- Elementos para crear actividades sobre las que podemos editar nuestros propios contenidos.

En cada uno de los apartados haciendo clic en  nos aparecen menús contextuales del tipo como el que mostramos a continuación:



Un ejemplo es si queremos agregar contenidos a *Mi contenido* basta con arrastrarlos a la ventana inferior de la galería donde se muestra el contenido de las carpetas o elegir la opción “*Agregar a mi contenido*”.

3.4.3. Los Adjuntos



La solapa *Adjuntos* nos permite incluir accesos directos a otros archivos y vínculos a sitios Web. Presionando el botón *Insertar* tenemos varias opciones:

- *Insertar copia del archivo.*
- *Insertar acceso directo a archivo.* Los accesos directos de archivos no se incluyen en ninguno de los formatos de exportación. Si desea incluir archivos adjuntos a un documento para llevarlo a otro ordenador, se debe adjuntar el archivo como copia y no como acceso directo.
- *Insertar hipervínculo escribiendo* en el cuadro de diálogo la dirección a un sitio Web.

Para abrir el anexo o ir a un sitio Web, haz doble clic en la solapa Anexos y en el anexo deseado. Para eliminar un anexo, haz clic encima con el botón derecho y presiona eliminar.

3.5. Área de trabajo

El área de trabajo es el lugar donde insertamos los objetos creados.

Los objetos de Notebook se pueden crear de varias formas:

- **Escogiendo un rotulador** y escribiendo o dibujando. Los objetos dibujados se agrupan seleccionándolos y haciendo clic con el botón derecho de ratón eligiendo la opción agrupar. A partir de entonces se comportará como si fuera un solo objeto. Esto facilita el agrupamiento de los trazos de rotulador que forman las palabras e imágenes.
- Presionando los botones de la barra de herramientas de Notebook (**Rotulador**, **Rotulador creativo** o **Línea**) y escribiendo o dibujando con el dedo o el ratón.
- Presionando el botón **Formas**  en la barra de herramientas de Notebook para crear formas geométricas. Podemos seleccionar una forma en la lista o cambiar su aspecto después de dibujarla. Para ello debemos seleccionarla y realizar los cambios presionando en el botón  de la barra lateral. También podemos hacerlo seleccionando la imagen, y picando en  eligiendo *Propiedades*.
- **Escribiendo en un teclado** para crear objetos de texto.
- Utilizando la opción de menú **Insertar** para añadir gráficos, imágenes escaneadas o contenidos Flash.
- **Arrastrado imágenes desde la galería** o desde nuestro equipo a una página Notebook.

Los objetos y las notas creadas con el software Notebook son objetos individuales, que se pueden seleccionar y editar de varias formas en función de lo que deseamos hacer:

3.5.1. Trabajamos con los rotuladores

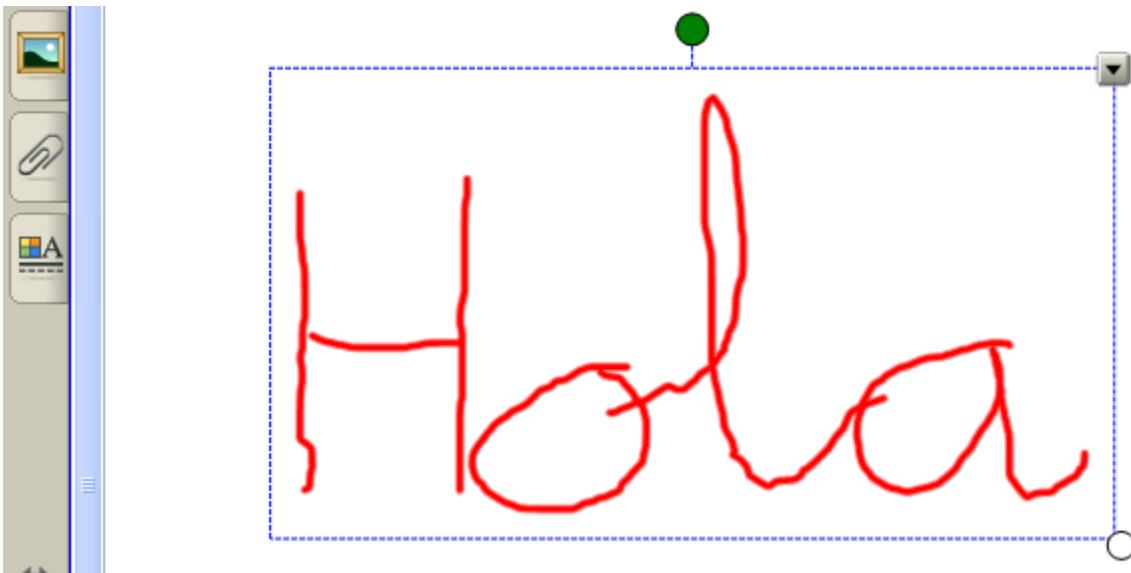
Los rotuladores los podemos elegir de la *Barra de Herramientas*, de la *Barra de Herramientas flotante* o también elegir uno de los 4 que tenemos en nuestra *bandeja*.

Nosotros lo elegimos de la Barra de Herramientas y vemos que se nos presentan 4 modelos .

Si elegimos  podemos apreciar que al hacer clic sobre él, se nos despliega una serie de colores, de los cuales nosotros escogeremos uno cualquiera y realizamos un trazo sobre la zona de trabajo



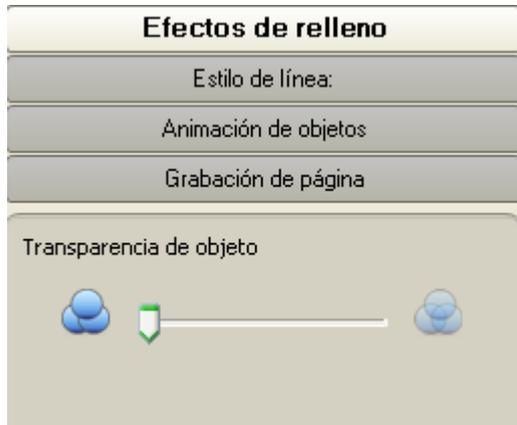
Suponemos que con el rotulador elegido hemos realizado el siguiente trazo y



nos damos cuenta que al elegir el trazo realizado lo convierte en un único objeto al que vamos a poder dar una serie de cambios y hacerle algunas modificaciones.

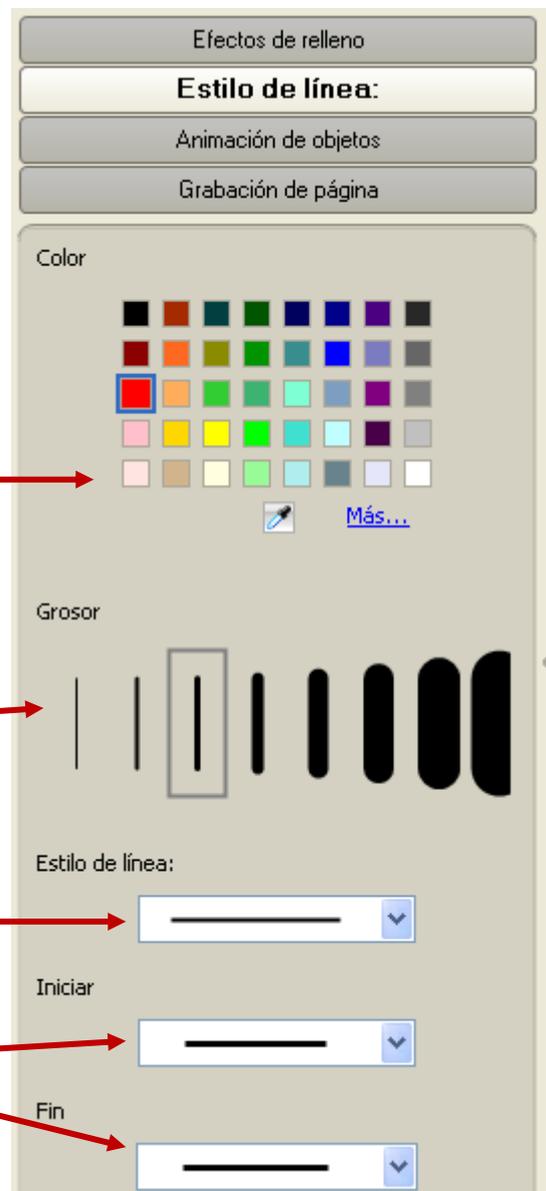


Con el objeto seleccionado hacemos clic sobre el icono de la Barra Lateral y se nos despliega la siguiente ventana de trabajo:



Si tenemos elegida la opción de *Efectos de relleno* podemos deslizar la pestaña de transparencia de objeto para modificar la transparencia del objeto seleccionado

Elegimos la opción de *Estilo de línea* y aquí podemos modificar el color del trazo realizado...



.... podemos también modificar el grosor del trazo.....

.....el estilo de la línea.....

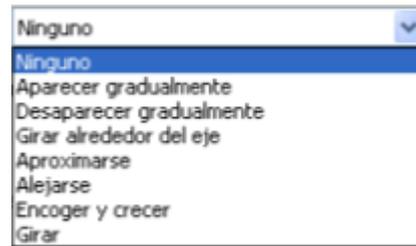
.....así como marcar el principio y el final del trazo realizado

En la solapa siguiente tenemos la opción de *Animación de Objetos* y apreciamos que si no tenemos elegido ningún tipo de animación, los siguientes desplegados están vacíos.

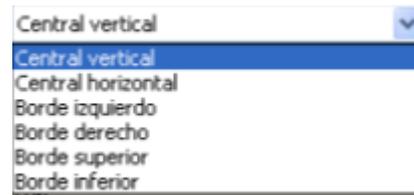


los siguientes desplegados están vacíos.

En *Tipo* podemos elegir una de las animaciones presentadas

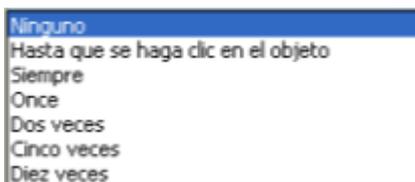


En *Dirección* podemos elegir la dirección del movimiento que queremos darle al objeto.

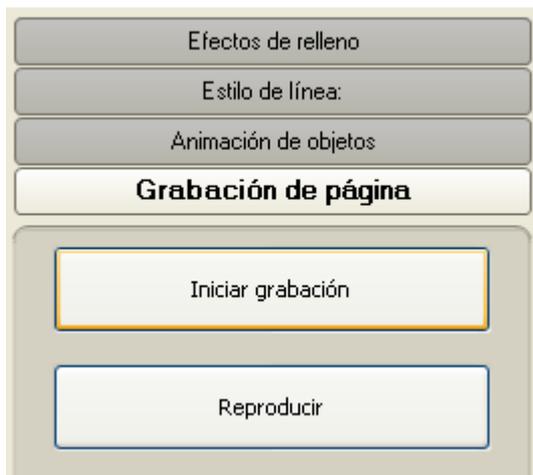


En *Velocidad* podemos hacer que el objeto vaya más despacio o más deprisa.

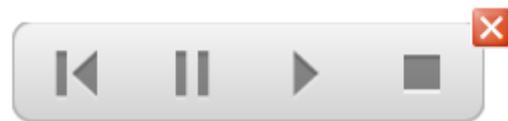
En *Occurs* podemos programar o elegir el momento en el que el efecto debe comenzar a moverse.



También podemos programar el número de veces que queremos ver el efecto y para ello desplegamos *Repeat*.

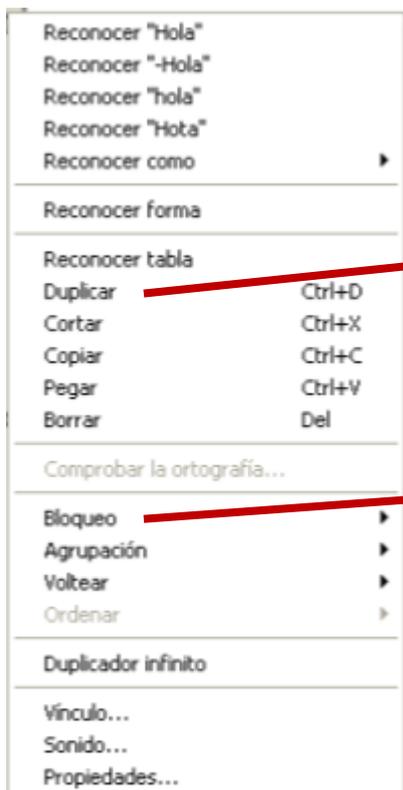


Por último tenemos la posibilidad de grabar el trazo realizado y poder verlo a modo de película, pero sin necesidad de tener que abrir ningún tipo de reproductor. El proceso es sencillo pues solamente tenemos que hacer clic sobre *Iniciar grabación*, realizar el trazo y *Detener grabación*, pudiendo apreciar que en nuestra ventana de trabajo ha aparecido una barra de reproducción del esti-



lo de esta que vemos a continuación que nos va a servir para reproducir nuestra película

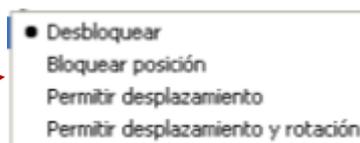
Volviendo al trazo realizado en nuestro caso y teniéndolo seleccionado, apreciamos a la derecha el icono  que haciendo clic sobre él no aparece este menú desplegable que analizamos a continuación.



El programa intenta reconocer la escritura realizada, presentando varias opciones y pudiendo elegir nosotros la correcta si así lo decidimos.

Podemos duplicar el objeto seleccionado

Opciones de Cortar, pegar, Eliminar, etc



En *Bloqueo* podemos hacer que nuestro objeto quede fijo y no se mueva. Para ello elegimos la

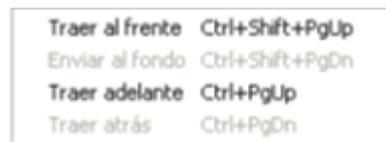
opción de *Bloquear posición*.

En Agrupación podemos tener varios objetos y los podemos agrupar y pasar a comportarse como un único objeto. Para ello seleccionamos todos los objetos a la vez y escogemos la opción *Agrupar*.

Podemos Voltear el objeto de las dos formas que apreciamos a continuación



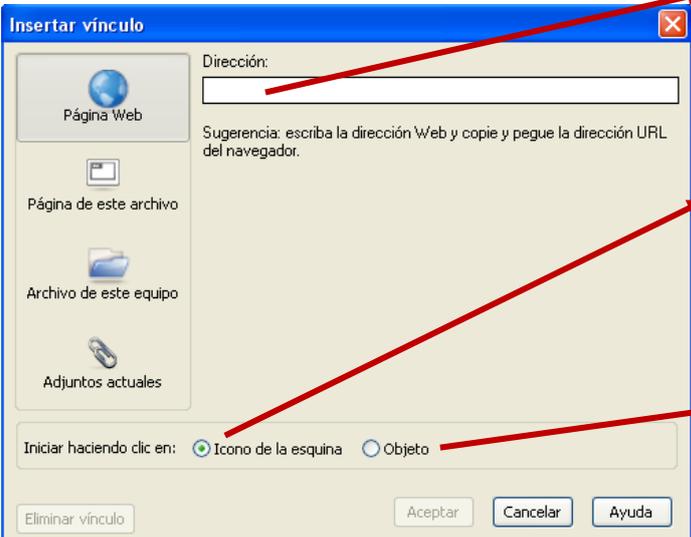
Una propiedad importante, es que cuando tenemos un objeto o una imagen nos permite trabajar con capas a través de la opción *Ordenar*. Haciendo clic en *Ordenar* se nos presenta el menú que vemos a continuación.



De tal forma que el objeto seleccionado lo podemos llevar al fondo y poner encima suya otra imagen u otro objeto y viceversa

También podemos duplicar nuestro objeto de forma infinita.

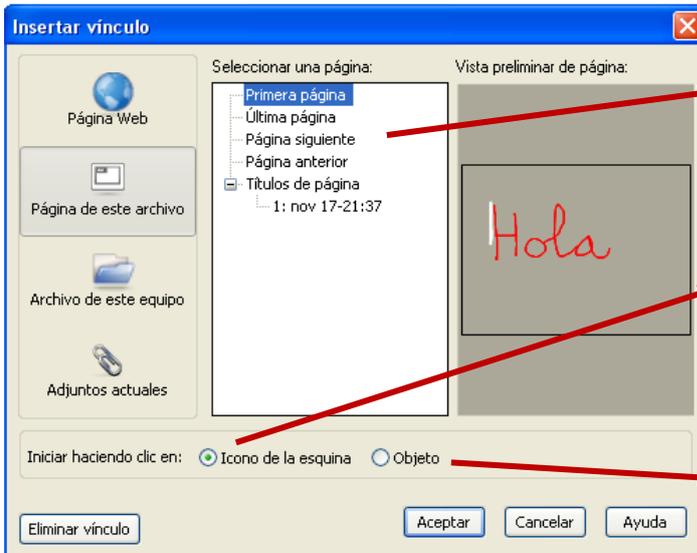
Podemos crear un vínculo desde el objeto que tenemos seleccionado. para ello seleccionamos *Vínculo* y nos aparece la siguiente ventana:



Escribimos la dirección de Internet que queremos vincular

Si queremos que aparezca el enlace en una esquina del objeto

Todo el objeto queda vinculado y no se aprecia a la vista dicho vínculo

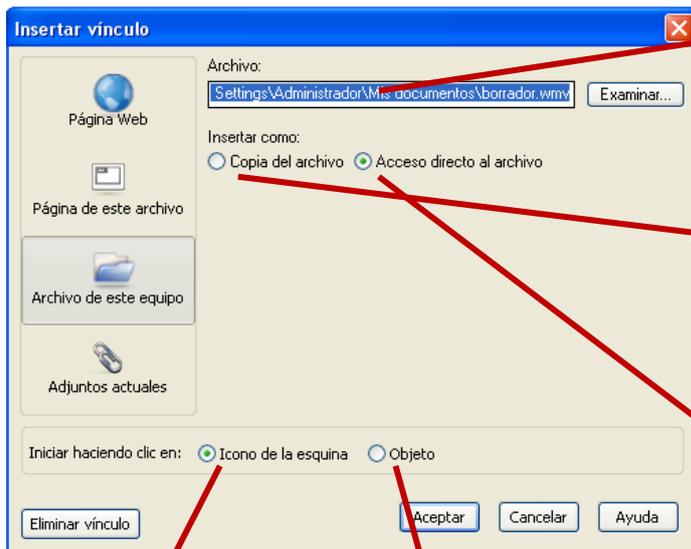


Localizamos la página a la que queremos vincular nuestra imagen

Si queremos que aparezca el enlace en una esquina del objeto

Todo el objeto queda vinculado y no se aprecia a la vista dicho vínculo

ta dicho vínculo



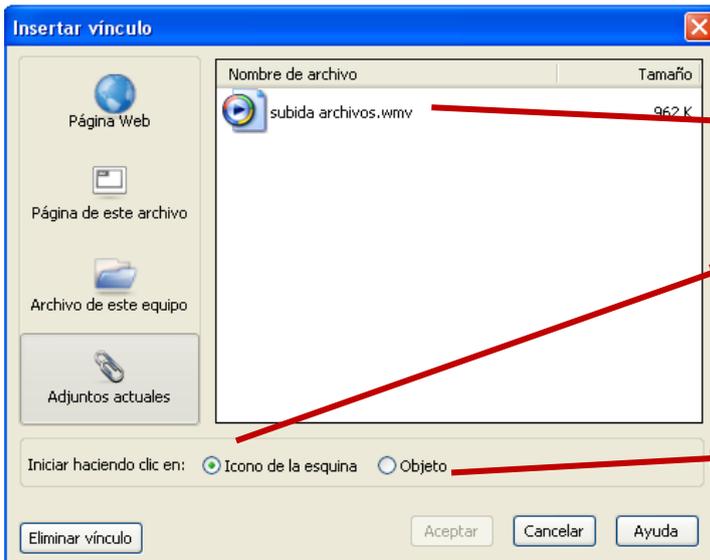
Localizamos en nuestro ordenador el archivo que queremos vincular.

Copia el archivo seleccionado y lo incluye en nuestros adjuntos.

Vincula solamente el archivo seleccionado

Todo el objeto queda vinculado y no se aprecia a la vista dicho vínculo

Si queremos que aparezca el enlace en una esquina del objeto



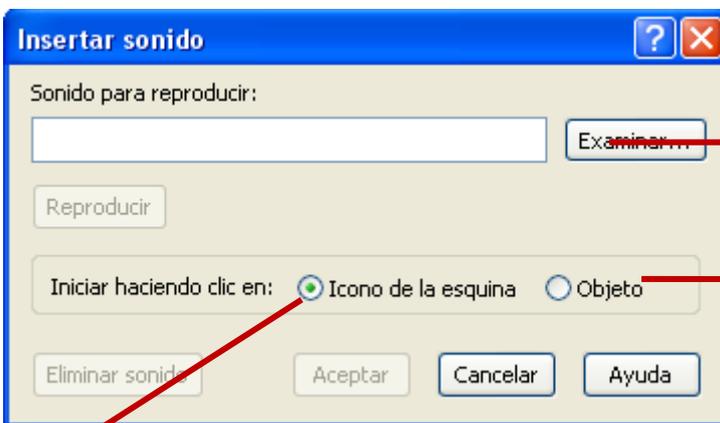
Seleccionamos el adjunto que queremos vincular

Si queremos que aparezca el enlace en una esquina del objeto

Todo el objeto queda vinculado y no se aprecia a la vista dicho vínculo

Es importante pensar que las Presentaciones realizadas las vamos a llevar a otros ordenadores, por lo que los vínculos realizados a nuestro ordenador se perderán. Es interesante que los adjuntos queden alojados en nuestra Presentación.

También podemos vincular nuestro objeto con un sonido de tal forma que al hacer clic sobre nuestro objeto suene dicho sonido

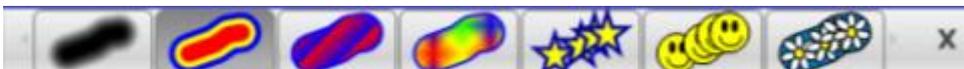


Localizamos el sonido a reproducir

Todo el objeto queda vinculado y no se aprecia a la vista dicho vínculo.

Si queremos que aparezca el enlace en una esquina del objeto

También disponemos de los *Rotuladores Creativos* , con los que podemos realizar diversos trazos decorativos con los diferentes rotuladores



Si realizamos un trazo con cualquiera de los rotuladores anteriores,



podemos observar que se convierte también en un único objeto que al igual que con el rotulador anterior podemos asignarles una serie de cambios haciendo clic en  y apareciendo una nueva ventana con las mismas características que en el caso anterior.

Del mismo modo a través del icono  podemos acceder al menú contextual con las propiedades idénticas a las vistas con el anterior rotulador.

Otro rotulador que podemos observar es el Rotulador de reconocimiento de formas  que como su nombre indica podemos dibujar una figura geométrica a mano alzada y automáticamente las líneas realizadas a mano son cambiadas por líneas rectas, eligiendo la forma geométrica que más se asemeje a la que nosotros hemos realizado.

Tanto las Propiedades del objeto  como el menú contextuales  es semejante a los rotuladores anteriores.

El Rotulador mágico  nos permite realizar diversos dibujos con diferentes efectos ópticos que podemos experimentar en el área de trabajo.

3.5.2. Insertamos figuras geométricas

Siguiendo con nuestro recorrido por la Barra de Herramientas nos encontramos con una nueva herramienta  que nos va a servir para realizar diferentes modelos de líneas rectas.



Seleccionamos uno de los trazos y realizamos en el área de trabajo una línea cualquiera y al igual que ocurría con los trazos realizados con los rotuladores, a través de la solapa  de Propiedades podemos modificar en su estilo



de línea, podemos *animar el objeto*, *grabar* la realización de la página o cambiar el *efecto de relleno*.

Teniendo la línea seleccionada observamos que también aparece el icono 



que haciendo clic sobre él se despliega un menú contextual similar a los que hemos visto con anterioridad y con las mismas propiedades.

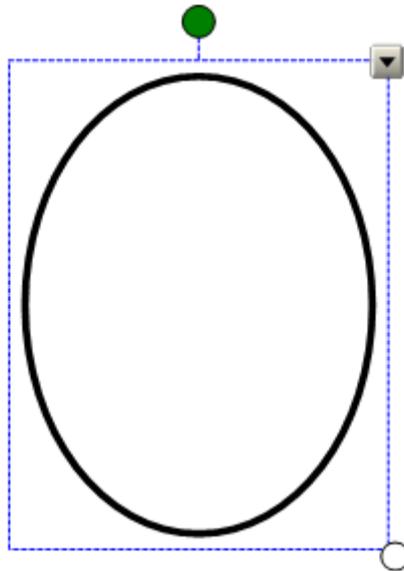
En esta *Barra de Herramientas* también podemos ver la herramienta Formas



que nos va a posibilitar la realización de diferentes formas geométricas.

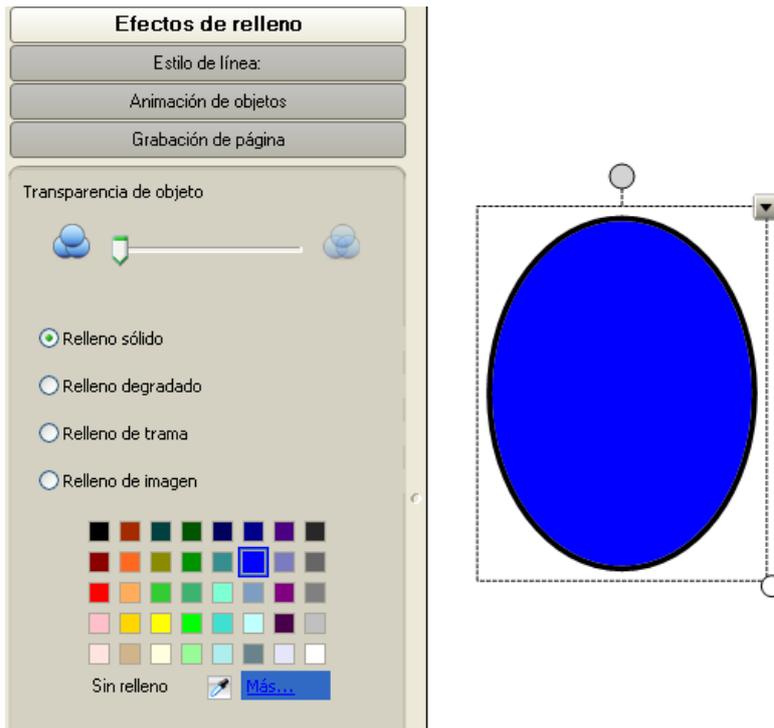


Para realizar una forma geométrica determinada únicamente tenemos que seleccionarla y al hacer clic sobre el área de trabajo iremos realizando la forma elegida, pudiendo hacerla del tamaño que elijamos.



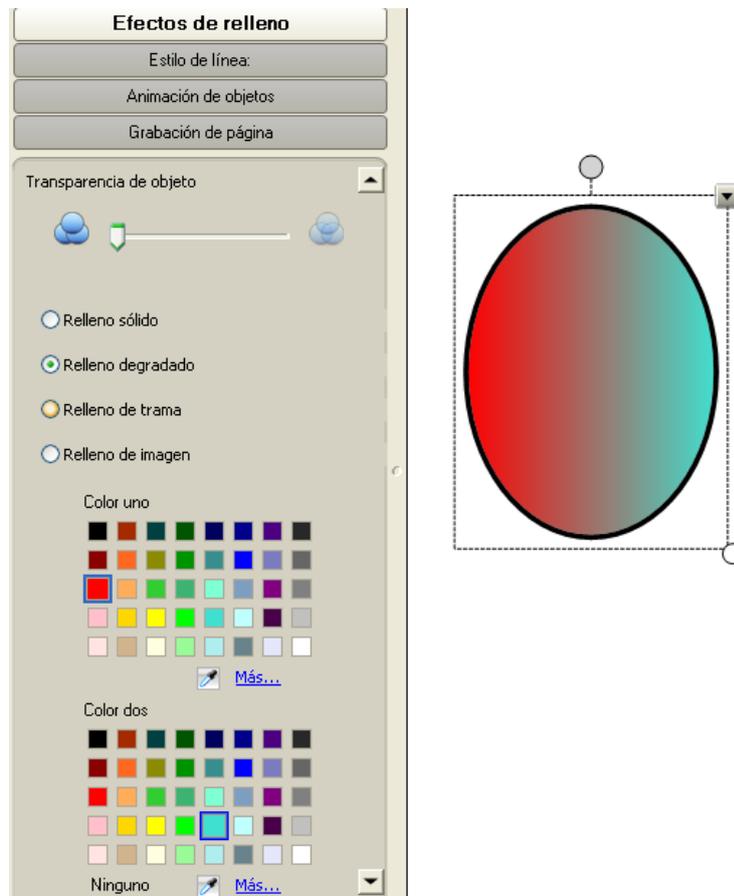
Teniendo elegido el objeto, hacemos clic sobre la solapa y nos parece una nueva ventana que ya nos es familiar, aunque solamente nos vamos a detener en la opción de *Efectos de relleno* para ver cada una de sus posibilidades.

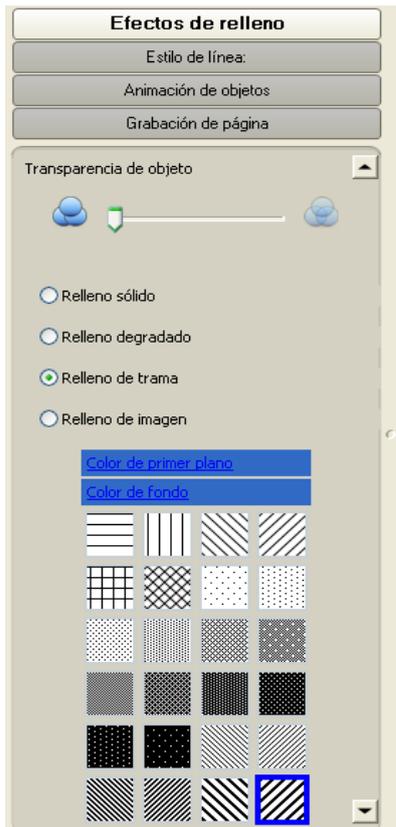
La primera opción de Relleno sólido nos permite seleccionar uno de los colores de la paleta y rellenar de esta manera el interior de la figura realizada



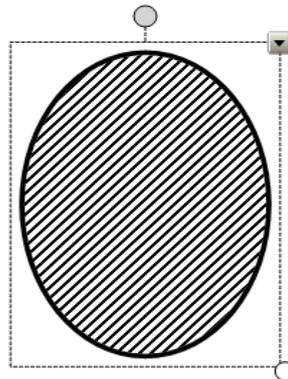
La segunda opción es *Relleno degradado* que nos permite rellenar nuestra figura con el degradado de dos colores.

Para ello debemos elegir un color de cada paleta para realizar dicho degradado.



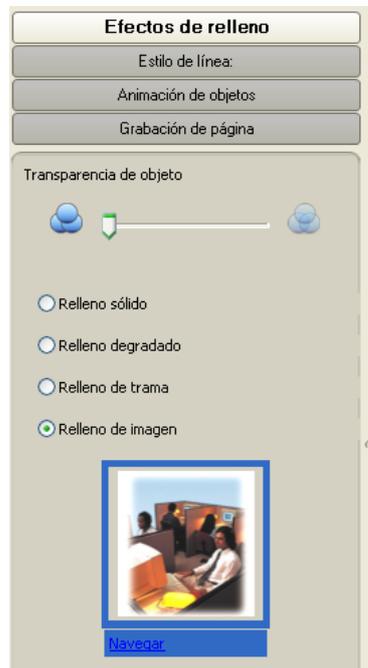


La tercera opción que nos encontramos es *Relleno de trama* que nos permite rellenar la figura con una de las tramas que se nos presentan en la paleta



La última opción nos permite rellenar la figura con una imagen que tengamos en nuestro ordenador.

Para ello después de marcar *Relleno de imagen*, hacemos clic en Navegar para buscar la imagen que queremos poner y de forma automática quedará la imagen incrustada.



El menú contextual que nos aparece a través del icono  es semejante a los que hemos visto para rotuladores